Prezentare de moda

**Membrii: Iacob Teodora, Streja Florina**

**Indrumator: Negrea Carmen**

**CUPRINS**

***Introducere...................………................……... 3***

***Motivarea alegerii temei................................ 4***

***Utilitatea aplicatiei....................................... 4***

***Scopul proiectului.…………………….................. 5***

***Structura aplicatiei........................................ 5***

***Cod sursa ..................................................... 6***

***Bibliografie……………………………..................... 7***

***Ce este Alice?***

Alice este un mediu inovator de programare 3D, mediu care permite realizarea unei animaţii pentru a spune o poveste, jucând un joc interactiv, sau un videoclip . Alice oferă instrumente și materiale de predare și învățare a elementelor de programare pentru elevii de toate nivelurile. Alice este un instrument de predare disponibil gratuit,conceput pentru a fi primul contact al elevului cu programarea orientată pe obiect. Acesta permite elevilor să învețe conceptele de programare fundamentale prin crearea de filme animate și jocuri video simple. În Alice, obiecte 3-D (de exemplu: oameni, animale, și vehicule) vor popula o lume virtuală și elevii pot să creeze un program pentru a anima obiectele inserate în scenă.

***Caracteristicile sistemului pentru a rula Alice3:***

* Windows XP, Vista, Windows 7, Mac OSX (Leopard, Snow Leopard, Lion, or Mountain Lion), or Linux;
* 1 GB RAM (este recomandat 2 GB sau mai mult) placă grafică VGA cu o calitate ridicată a culorii și cel puțin 1024x768 rezoluție (placa video 3D oferă o performanta mai ridicata)
* Instalat Java JDK

Motivatia alegerii temei:

Motivul alegerii acestei teme este reprezentat de complexitatea domeniului. Modul in care poate decurge prezentarea de moda este unul diversificat, identificand astfel numeroase functii si proceduri ale programului Alice3.

Utilitatea aplicatiei:

Aplicatia Alice3 a fost utila deoarece, cu ajutorul ei, se poate dobandi experienta in programarea orientata pe obiect. Participantilor le sunt prezentate conceptele, terminologia si sintaxa programarii orientate pe obiect si de asemenea pasii crearii unui program Java prin intermediul unuia dintre mediile de programare: Alice, Greenfoot sau Eclipse.



**Scopul proiectului**

Scopul acestui proiect este de a-i familiariza pe utilizatori cu programarea orientata pe obiect si, de asemenea, pentru a-I ajuta sa inteleaga conceptele crearii anumitor jocuri 3D.

Structura aplicatiei:

Organizarea continutului informational:

Proiectul contine 4 scene:

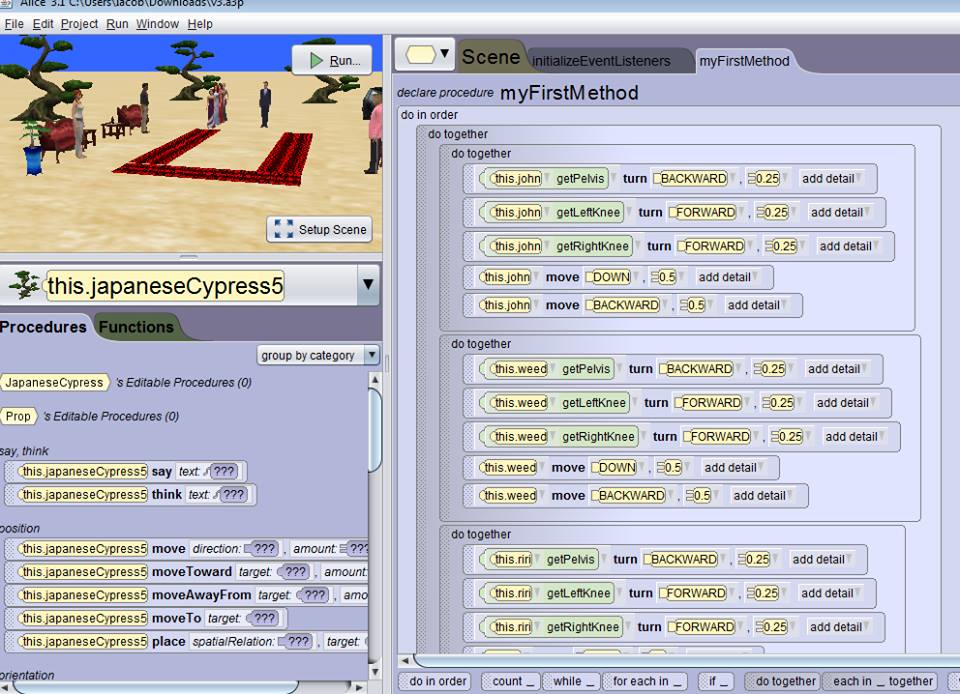
***Scena 1*:** Cei 3 invitati intra in scena si se aseaza pe canapele. Prezentatorul apare in fata acestora si face introducerea prezentarii.

***Scena 2:*** Modelele sunt prezentate pe rand si defileaza in fata publicului imbracate in rochii de seara. Evenimentul este sponsorizat de Coca Cola Company asa ca fetele vor aparea cu o sticla de Cola.

***Scena 3:*** La iesirea de pe podium sunt asteptate de o limuzina.

***Scena 4:*** Publicul se ridica in picioare la final, iar prezentatorul le multumeste pentru prezenta.

**Prezentarea codului sursa**



Bibliografie:

* [http://contrasdiana.wordpress.com/2010/04/28/model-documentatie-atestat/](http://www.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fcontrasdiana.wordpress.com%2F2010%2F04%2F28%2Fmodel-documentatie-atestat%2F&h=9AQHlucVs)
* <http://limbajul-c.wikispaces.com/ALICE>3